

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SISTEMAS I

GUÍA DE APRENDIZAJE 4.2
INTRODUCCIÓN AL PARADIGMA OO

UNIDAD 4
HERRAMIENTAS DE MODELADO
2020

Autor de contenidos:
Carlos Neil



OBJETIVOS

Comprender el concepto de un paradigma y comprender el objetivo del paradigma orientado a objetos con sus características principales

PALABRAS CLAVE

CLASES. OBJETOS. ABSTRACCIÓN. ENCAPSULAMIENTO.

PREGUNTAS

1. ¿Qué es un paradigma?
2. ¿Qué define el Paradigma Orientado a Objetos?
3. ¿Qué es Abstracción? De dos ejemplos de Abstracción del mundo real.
4. ¿Qué es la herencia?
5. ¿Qué tipos de multiplicidad Conoce? De dos ejemplos de cada una.
6. Describe los tipos de Clases
7. ¿En qué consiste el concepto de Encapsulamiento? De dos ejemplos
8. ¿Para que utilizamos Herencia en el paradigma orientado a objetos?
9. ¿Diferencias entre las relaciones entre clases: Asociación. Multiplicidad.



EJERCICIOS

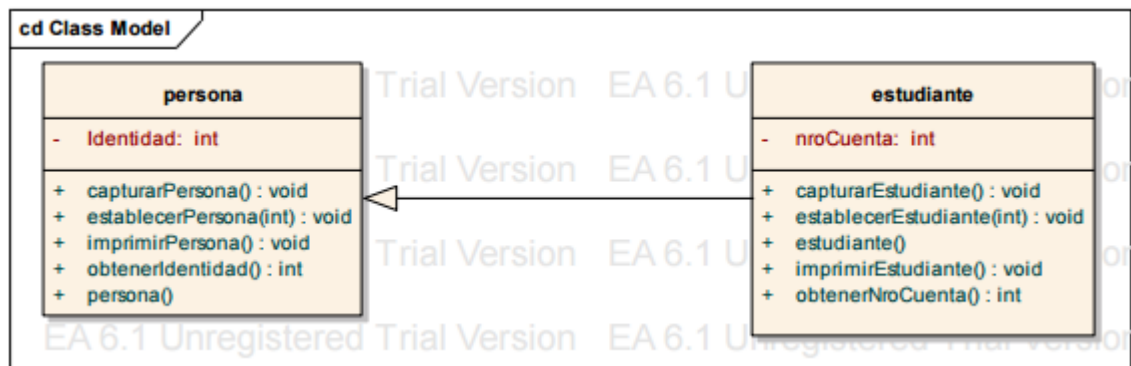
- a) Explique el siguiente ejemplo a nivel encapsulamiento:

```
class Persona {
    String nombre;
    int edad;
    int edad() {
        return this.edad;
    }
}
```

- b) En base al punto a), identifique cuales son las diferencias con el siguiente script:

```
class Persona {
    private String nombre; // <-- ya nadie lo puede ver
    private int age; // <-- ya nadie lo puede ver
    public int age() {
        return this.age;
    }
}
```

- c) Analizar el siguiente diagrama de clases:



Explique qué análisis determinó en base a la implementación del concepto Herencia para dicho ejemplo.

- d) Indique un ejemplo llevar a cabo una Asociación.